

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Media Gambar Di Kelas III SDN Santigi Pada Meteri Makhluk Hidup

Yunita Kapugu, Lestari M.P. Alibasyah, dan Jamaluddin Sakung

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN Santigi dalam mengidentifikasi makhluk hidup. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan rancangan penelitian mengacu pada Model Kemmis Mc. Taggart yang terbagi dalam 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Pelaksanaan ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing dua pertemuan. Pada pertemuan pertama siklus 1 hasil persentase aktivitas guru mencapai 59,3 % dan pertemuan kedua mencapai 68,7 % berada dalam kategori belum berhasil. Sedangkan hasil persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus 1 mencapai 53,1 % dan pertemuan kedua mencapai 62,5 % berada dalam kategori belum berhasil. Pada evaluasi pertemuan pertama siklus 1 nilai rata-rata mencapai 6,1 ini dikategorikan belum berhasil. Pada pertemuan kedua nilai rata-rata mencapai 6,4 ini dikategorikan masih belum berhasil. Pada siklus ke II pertemuan pertama hasil persentase aktivitas guru mencapai 81,2 % dan pertemuan ke dua mencapai 90,6 % berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil persentase aktivitas siswa pada siklus ke II pada pertemuan pertama mencapai 81,2 % dan pertemuan ke dua mencapai 90,6 % berada dalam kategori sangat baik. Pada hasil evaluasi siklus II, pertemuan pertama nilai rata-rata mencapai 7,6 dan pertemuan ke dua mencapai nilai rata-rata 8,4 berada dalam kategori sangat baik. Berdasarkan indikator kinerja keberhasilan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas III SDN Santigi.

Kata Kunci: Meningkatkan, Hasil Belajar dan Media Gambar.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya

sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Merunut Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang oleh karena itu, pembelajaran harus tetap sesuai tujuan tapi tetap menyenangkan sesuai perkembangan psikologis peserta didik. Mengingat pentingnya mata pelajaran IPA dan melihat kenyataan pada siswa kelas III SDN Santigi, kemampuan menguasai materi pelajaran IPA belum merata, atau dengan kata lain bahwa materi yang disampaikan ditransfer oleh guru ke siswa tidak dapat diterima oleh seluruh siswa secara merata. Meskipun guru telah berusaha untuk selalu mengulangi mata pelajaran tetapi masih ada siswa yang mengalami kesulitan. Khusus ini terjadi diakibatkan banyak faktor, namun salah satu faktor adalah siswa yang tidak mempunyai posisi dan tanggung jawab yang sama dan ruang lingkup yang luas sehingga menyebabkan siswa sulit untuk berinteraksi dengan guru ataupun teman.

Hasil pengamatan awal selama dua tahun pelajaran 2012/2013 semester 1 nilai rata-rata 5,50 dan semester dua 6,00. Pada tahun pelajaran 2013/2014 semester 1 nilai rata-rata 6,00 sangatlah rendah dari ketuntasan yakni 6,5. Berdasarkan kondisi tersebut maka diperlukan penggunaan media dan solusi yang tepat dalam pengajaran materi makhluk hidup agar mudah di mengerti. Motivasi dan keaktifan sangat dibutuhkan, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa serta membangkitkan keinginan motivasi dan rangsangan media pembelajaran, pelajaran lebih baku, pelajaran bisa lebih menarik, pelajaran lebih interaktif, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dikelas III SDN Santigi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan media gambar di kelas III SDN Santigi pada materi makhluk hidup..

Gagne (1985), dalam Asep Herry Hermawan (2007) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Menurut Ernest R. Hilgart (1948) dalam Sri Anitah W (2007) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan. Perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Lebih lanjut, menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010)

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai materi atau belum. Benyamin Bloom (1998) dalam Sri Anitah W. (2007) menyatakan bahwa yang dapat menunjukkan gambaran hasil belajar, mencakup: a) Ranah *kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu ingatan pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, b) Ranah *afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, dan c) Ranah *psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Slameto (2010) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: (1) Faktor Biologis (Jasmaniah). Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat. Kondisi fisik normal meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh. Hal yang perlu diperhatikan menjaga kesehatan fisik antara lain makan, minum dan olahraga yang teratur serta tidur yang cukup. (2) Faktor psikologis berkaitan dengan kondisi mental seseorang meliputi intelegensi atau tingkat kecerdasan, kemauan, bakat. Faktor-Faktor Eksternal meliputi: (1) Faktor lingkungan keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi

antar keluarga, suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang keluarga, perhatian orang tua.(2) Faktor lingkungan sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, tugas rumah. (3) Faktor lingkungan masyarakat diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan non formal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja, kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat dan lain-lain.

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah di dapat. Sebab dapat memberi penggambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas. Gambar telah lama digunakan terus dengan efektif dan mudah.

Untuk dapat menggunakan gambar secara efektif kita harus mempunyai tujuan yang jelas, pasti dan terperinci untuk kegunaannya. Gambar yang bisa digunakan tentu yang ada hubungan dengan pelajaran yang sedang di garap atau masalah yang sedang di hadapi. Kita harus dapat mengarahkan minat orang yang sedang melihat gambar untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam pikirannya. Gambar harus dapat merangsang partisipasi peserta supaya ia suka bicara tentang gambar yang dilihatnya. dari sebuah gambar bisa lahir diskusi yang cerdas dan menarik.

Syarat-syarat untuk memilih gambar:

1. Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail.
2. Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang di pelajari.
3. Gambar harus benar atau autentik artinya menggambarkan situasi yang serupa jika di lihat keadaan sebenarnya.
4. Kesederhanaan penting sekali.
5. Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang melihatnya.

6. Warna tidak mutlak dapat meninggikan nilai sebuah gambar menjadikannya lebih realitis dan merangsang minat untuk melihatnya.
7. Ukutan perbandingan penting.

Kelebihan Gambar

1. Gambar mudah diperoleh, bisa digunting dari masalah atau dibuat sendiri. Mudah menggunakannya, tidak memerlukan alat tambahan.
2. Penggunaan gambar merupakan hal yang wajar dalam proses belajar.
3. Koleksi gambar dapat diperbesar terus. Mudah mengatur pilihan untuk suatu pelajaran.

Rossi dan Breidle (Dalam Sanjaya, W 2008 : 163) mengemukakan : Media pembelajaran seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Seting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Santigi dengan subjek penelitian pada kelas III dengan jumlah siswa 30 orang yg terdiri dari 13 laki-laki dan 17 siswa perempuan, tahun ajaran 2014/2015.

Faktor yang diteliti

- 1). Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Santigi selama pembelajaran dengan bantuan media gambar.
- 2). Faktor guru

Bagaimana cara guru (peneliti) mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran, serta bagaimana pelaksanaanya dikelas dengan menggunakan bantuan media gambar.

Rencana Tindakan

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan siklus yang berulang. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan tingkah laku yang

ingin dicapai. Adapun prosedur rencana tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian yaitu:

- 1). Perencanaan,
- 2). Pelaksanaan tindakan,
- 3). Observasi dan,
- 4). Refleksi.

1). Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan sebagai berikut:

- (1). Menetapkan materi ajar
- (2). Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- (3). Menyiapkan media gambar yang akan digunakan
- (4). Membuat lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru
- (5). Membuat instrumen penelitian yang berupa alat evaluasi berupa tes.

2). Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Santigi dengan penggunaan media gambar dan mengacu pada skenario dibawah ini:

a). Siklus 1

- (1). Guru menanyakan pada siswa peserta didik, apakah makhluk hidup itu?
- (2). Guru menanyakan kepada siswa, apa ciri-ciri makhluk hidup?
- (3). Guru menampilkan gambar salah satu ciri-ciri makhluk hidup.
- (4). Melalui gambar, siswa dapat mencari informasi tentang ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar.
- (5). Guru menjelaskan materi.
- (6). Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- (7). Siswa dapat menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan.

Siklus 2

Apabila hasil belajar siswa pada siklus pertama belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus kedua dengan cara mengulang kembali kegiatan belajar mengajar seperti pada siklus pertama, serta memperbaiki kelemahan dan

kekurangan sewaktu melaksanakan pembelajaran. Pada siklus pertama peneliti memberikan tugas individu kepada siswa tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa pada setiap individu, dengan demikian guru akan mengetahui nilai yang diperoleh siswa.

3). Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap guru (peneliti) dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat oleh guru kelas III, kegiatan proses belajar mengajar akan dilaksanakan oleh peneliti, diamati dan dinilai oleh guru kelas III. Dengan tujuan sebagai evaluasi bagi peneliti untuk menindak lanjuti proses belajar mengajar kedepannya.

4). Refleksi

Hasil yang diperoleh data observasi dan tugas dikumpulkan dan dianalisis, sehingga dari hasil tersebut peneliti dapat mereflesikan diri apakah telah memenuhi target yang ditetapkan pada indikator kerja. Jika belum memenuhi target, maka peneliti dilanjutkan pada siklus berikutnya. Kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

1). Sumber data

- (1). Guru, data tentang aktivitas mengajar guru, dalam kegiatan ini diobservasi selama proses pembelajaran.
- (2). Siswa, data yang diperoleh dari hasil observasi aktifitas belajar siswa.

2). Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka atau bilangan, terdiri dari hasil belajar siswa. Sedangkan data kualitatif adalah berupa kata-kata tertulis atau lisan dan hasil pengamatan observasi.

3). Cara pengumpulan data

- (1). Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa.
- (2). Data dari hasil belajar mengajar saat pelaksanaan tindakan yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi.

4). Teknik analisis data

1). Analisa data kuantitatif untuk hasil belajar

Teknik yang digunakan dalam menganalisa data untuk menentukan presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

(1). Daya serap individual

$$\text{Daya serap individual} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal tes}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase daya serap individu sekurang-kurangnya 65%

(2). Ketuntasan belajar klasikal

$$\text{Tuntas klasikal} = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika sekurang-kurangnya 70% secara individual.

(3). Daya serap klasikal

$$\text{Daya serap klasikal} = \frac{\text{skor total peserta tes}}{\text{skor ideal seluruh tes}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika sekurang kurangnya 70% siswa telah tuntas secara individual.

2). Analisa data kualitatif untuk proses siswa dalam belajar

Untuk analisa data proses siswa dalam belajar dan hasil observasi guru menggunakan analisis persentase skor. Untuk indikator sangat baik diberi skor 4, baik diberi skor 3, sedangkan cukup diberi skor 2, kurang diberi skor 1

Selanjutnya dihitung persentase rata-rata dengan rumus:

$$\text{Persentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria taraf keberhasilan tindakan dapat ditentukan menurut Hadi, *dalam* Sutarno, (2003:21) yaitu:

- $85\% < NR \leq 100\%$: sangat baik
- $75\% < NR \leq 84\%$: cukup baik
- $65\% < NR \leq 74\%$: baik
- $50\% < NR \leq 64\%$: kurang baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan penulis sekaligus sebagai peneliti adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan bantuan media gambar di kelas III pada pelajaran IPA. Penulis sekaligus peneliti melaksanakan pembelajaran melalui beberapa siklus, yang mana pelaksanaannya dilakukan dua siklus. Adapun data hasil penelitian dapat dilihat pada pembahasan berikut ini:

Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus Pertama

1). Data Hasil Observasi Guru

Data hasil observasi guru dimaksudkan untuk mengamati guru dalam menggunakan model pembelajaran melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran tentang makhluk hidup pada siswa kelas III SDN Santigi. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran pada materi makhluk hidup di kelas III digunakan lembar observasi.

Adapun hasil observasi dari kegiatan guru dapat diperoleh gambaran tentang kemampuan guru (Peneliti) dalam melakukan proses pembelajaran melalui pengamatan dengan penilaian guru wali kelas III SDN Santigi hasil yang diperoleh menunjukkan persentase nilai rata-rata (PNR) pertemuan pertama 59,3% dan pertemuan kedua 68,7%. Dengan melihat kriteria taraf keberhasilan tindakan aktivitas guru berada dalam kategori kurang baik sehingga perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Sekalian dari komponen-komponen yang diamati tidak ada yang mendapat nilai kurang tetapi tetap menjadi pelajaran bagi peneliti untuk harus meningkatkan strategi belajar dengan materi dan media yang sesuai, sebab sangat besar pengaruhnya terhadap kondisi pembelajaran di kelas.

2). Data Hasil Observasi Kegiatan Siswa

Observasi ini dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tujuannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa kelas III SDN Santigi. Penilaian dalam kegiatan ini melalui penilaian proses dan penilaian hasil.

Penilaian proses dimaksudkan tingkat partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Beberapa aspek penilaian proses tersebut meliputi keaktifan siswa

bertanya, menjawab pertanyaan dan kesungguhan mengerjakan tugas. Untuk lebih jelasnya terdapat pada lampiran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian proses yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran tentang makhluk hidup dengan menggunakan media gambar di kelas III SDN Santigi hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama jumlah skor 17 dan pertemuan kedua jumlah skor 20 dari skor maksimal 32. Dari hasil pengolahan data di peroleh nilai rata-rata (PNR) pertemuan pertama 53,1% dan kedua 62,5%, sehingga dapat dikategorikan belum berhasil.

Dengan demikian tetap akan di lanjutkan pada siklus ke II, dan dilakukan perbaikan dalam proses belajar mengajar selanjutnya. Terutama bagi peningkatan motivasi.

Data Hasil Penilaian Evaluasi Siswa pada Materi Makhluk Hidup

Data hasil penilaian pada pelajaran materi makhluk hidup dengan menggunakan media gambar pada siklus pertama dilihat pada table rata-rata hasil perolehan siswa pada pelajaran IPA pada materi makhluk hidup, berikut ini disajikan dalam bentuk tabel persentase:

Tabel 1. Persentase Keberhasilan Siswa Siklus 1 Pertemuan Kedua

No	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Persentase
1	8	5	16,7 %
2	7	9	30 %
3	6	9	30 %
4	5	7	23,3 %
Jumlah		30	100%

Dengan demikian dari pelaksanaan siklus satu pertemuan kedua diperoleh jumlah nilai 192 dibagi dengan 30 siswa memperoleh nilai rata-rata 6,4 Dari tindakan siklus pertama yaitu dengan 2 kali pertemuan dapat di kemukakan bahwa tindakan atau aktivitas siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media gambar memperoleh presentase nilai rata-rata 6,1 untuk pertemuan pertama dan 6,4 untuk pertemuan ke dua, dan dinyatakan belum berhasil.

Pelaksanaan Tindakan pada Siklus Kedua Pertemuan 1 dan 2

1). Data Hasil Observasi Guru

Untuk mengetahui kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran pada materi Makhluk hidup di kelas III SDN Santigi digunakan lembar observasi yang di dalamnya terdapat komponen yang dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan ini di observasi langsung oleh guru wali kelas III, dengan kriteria seperti pada siklus pertama. maka dapat di peroleh gambaran tentang kemampuan guru (peneliti) pada siklus ke dua dalam melakukan proses pembelajaran melalui pengamatan dengan guru wali kelas III SDN Santigi. Hasil yang di peroleh menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama jumlah skor 26 dan pertemuan ke dua dengan jumlah 29 dari skor maksimal 32. Dari hasil pengolahan data di peroleh persentase nilai rata-rata (PNR) pertemuan pertama 81,2% dan pertemuan ke dua 90,6%. Dengan melihat kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka aktifitas guru pada siklus ke dua mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik.

2). Data Observasi Kegiatan Siswa

Observasi ini dilakukan pada saat kegiatan mengajar berlangsung di kelas dengan tujuan mengetahui seberapa besar kemampuan siswa terhadap materi yang di berikan. Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian proses telah di lakukan dalam pembelajaran pada materi makhluk hidup dengan penggunaan media gambar di kelas III SDN Santigi hasil yang diperoleh menunjukkan untuk pertemuan pertama jumlah skor 26 dan pertemuan ke dua jumlah skor 29 dari skor maksimal 32. Dari hasil pengolahan data di peroleh persentase nilai rata-rata (PNR) Pertemuan pertama 81,2% dan pertemuan ke dua 90,6%. Dengan melihat kriteria taraf keberhasilan tindakan maka aktivitas siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik.

3). Data Hasil Penilaian Evaluasi Siswa Pada Materi Makhluk Hidup

Data hasil penilaian pada materi makhluk hidup dengan menggunakan menggunakan media gambar pada siklus kedua. Hasil yang di peroleh siswa pada pelaksanaan siklus ke dua pertemuan ke dua sudah mencapai tujuan pembelajaran. Perolehan prestasi siswa pada siklus ke dua ini sudah memenuhi standar

ketuntasan belajar. Keberhasilan siswa kelas III SDN Santigi pada siklus ke dua pertemuan ke dua dapat di lihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Keberhasilan Siswa Tahap 2 Siklus 2

No	Nilai perolehan	Jumlah siswa	Persentase
1	100	6	20%
2	90	6	20%
3	80	12	40%
4	70	6	20%
5	60	0	0%
Jumlah		30	100%

Dari data pelaksanaan siklus dua pertemuan dua diperoleh jumlah nilai 252 dibagi 30 siswa memperoleh nilai rata-rata 8,4.

Melihat hasil yang diperoleh siswa pada pelaksanaan siklus satu dan dua peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa dengan media gambar pada pembelajaran “makhluk hidup” mata pelajaran IPA di kelas III SDN Santigi, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan tujuan mengajar pembelajaran dapat diukur dari seberapa jauh hasil dapat dicapai dengan hasil yang optimal.

Pembahasan

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Pengukuran hasil evaluasi dengan menggunakan alat ukur yang secara luas telah digunakan yaitu evaluasi hasil belajar. Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar adalah dari dalam individu yang belajar. Yang meliputi motivasi, perhatian, pengamatan dan tanggapan sedangkan faktor dari luar individu yang belajar meliputi pengetahuan, peneneman konsep, keterampilan dan pembentukan sikap.

Penggunaan pembelajaran dengan media gambar dalam pembelajaran IPA sesuai dengan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SDN Santigi.

Dari semua aktivitas yang dilaksanakan baik aktivitas guru, aktivitas siswa, analisis tes hasil belajar siswa, baik siklus satu maupun siklus dua tampak terjadi peningkatan yang cukup baik. Pada pembelajaran ini siswa di latih untuk mengenali makhluk hidup melalui pengamatan gambar yang di sediakan guru sehingga dalam hal ini siswa tidak hanya mengetahui teori yang di sampaikan guru tetapi juga melihat secara jelas meskipun melalui gambar. Siswa juga lebih aktif dalam proses pembelajaran sebab guru melatih untuk menyebutkan kembali makhluk hidup sesuai penjelasan guru.

Pada siklus pertama, pertemuan pertama hasil pengelolaan pembelajaran aktivitas guru diperoleh persentase nilai rata-rata (PNR) sebesar 59,3% sedangkan pada pertemuan kedua 68,7% atau berada dalam kategori baik. Dalam hal ini, baik sebagai guru yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar sesuai RPP yang dirancang, membimbing siswa mengenal makhluk hidup, guru sebagai fasilitator dan motivator, melakukan kegiatan: (a) memotivasi siswa selama pembelajaran dengan cara memberikan latihan mengamati gambar, (b) menyediakan alat bantu/ sumber pelajaran seperti media gambar yang menarik dan (c) siswa masih kesulitan dalam pembelajaran.

Untuk penilaian proses belajar siswa pada siklus pertama tindakan tahap pertama diperoleh persentase rata-rata 53,1% dan tindakan tahap ke dua diperoleh persentase 62,5% hal ini berada dalam kategori baik tetapi tetap diadakan perbaikan.

Untuk hasil analisis tes hasil belajar pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata 6,1. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil yang diperoleh siswa kelas III SDN Santigi dalam materi makhluk hidup belum berhasil. Sedangkan pada siklus pertama pertemuan kedua yang didapat sebesar 6,4 dapat dikategorikan baik berdasarkan hal tersebut, maka untuk tindakan siklus kedua lebih ditingkatkan lagi, baik aktivitas siswa maupun aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran.

Begitu pula hasil observasi guru pada siklus dua pertemuan pertama diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 81,2% dan pertemuan kedua diperoleh (PNR) 90,6% dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut dapat diperoleh gambaran bahwa yang diterapkan dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam

upaya peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam belajar IPA di kelas. Siswa mendapatkan peluang besar untuk mengasah pengetahuan yang dimilikinya, baik dari segi akademik maupun dari segi keterampilan. Hal ini berarti bahwa melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran masalah/kesulitan belajar juga dapat diatasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab gambar-gambar yang ditampilkan dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa, sehingga dengan demikian dapat membuat siswa lebih termotivasi belajar, dan pada akhirnya dapat memberikan hasil belajar yang baik sesuai tujuan yang diharapkan.

Untuk penilaian proses belajar siswa siklus kedua pada pertemuan pertama diperoleh persentase nilai rata-rata (PNR) 76,0% sedangkan pada pertemuan ke dua diperoleh persentase nilai rata-rata (PNR) sebesar 90,6% dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti bahwa kegiatan/aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui penggunaan media gambar meningkat.

Hasil evaluasi yang diperoleh pada tindakan 1 siklus ke dua hasil rata-rata mencapai 7,6 dan tindakan siklus II hasil rata-rata mencapai 8,4 berada dalam kategori sangat baik.

dalam penelitian ini materi ajar di sajikan dengan bantuan media yang berukuran besar agar terlihat jelas oleh siswa. Gambar yang diperlihatkan di beri warna untuk menarik perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan kejenuhan siswa, menarik perhatian siswa dalam belajar dan memberikan kesenangan pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dinyatakan bahwa penggunaan media gambar dapat menambah pengalaman siswa belajar, memotivasi siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan pemahaman siswa.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama melaksanakan penelitian tindakan di kelas III SDN Santigi pada materi IPA melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi yang sedang dipelajarinya. Yaitu siklus I dengan dua kali pertemuan dan siklus kedua juga

dengan dua kali pertemuan. Peningkatan dibuktikan dari hasil evaluasi belajar siswa, pada siklus I pertemuan I memperoleh persentase nilai rata-rata adalah 6,1 dan pertemuan II adalah 6,4 sedangkan pada siklus II pertemuan I memperoleh persentase nilai rata-rata 7,6 dan pertemuan II memperoleh persentase nilai rata-rata 8,4. Dengan demikian penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Santigi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, S. (2007). *Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Dalam Anitah W, S (Eds). *Strategi Pembelajaran di SD* Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas, (2004). *Penilaian*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional
- Ramadhan, A. et.al. (2013). *Panduan Tugas Akhir (Skripsi) dan Artikel Penelitian*. Palu: Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas tadulako
- Senjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slamento, (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta